



Facultad de Educación

**MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA**

**Integración del proceso de registro y protección de obras en los procesos
de enseñanza de nuestros centros**

**Integration of the registration and protection of works in the teaching of
our centers**

Alumno: Cristóbal Ruiz González

Especialidad: FP Sector Primario, Industrial y Servicios

Director: Alfredo Carbajo del Val

Curso académico: 2014 / 2015

Fecha: 15 de junio de 2015

ÍNDICE

	Pág.
1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.....	2.
2. OBJETIVOS.....	4.
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA.....	5.
3.1 Casos más relevantes de plagio en España.....	7.
4. ¿CÓMO DIFUNDIR UNA OBRA?.....	11.
4.1 Video.....	12.
4.2 Música.....	15.
4.3 Fotografía.....	18.
4.4 Libros y Obras Escritas.....	20.
4.5 Escultura y Pintura.....	24.
5. ¿CÓMO REGISTRO UN PROYECTO O UNA OBRA?.....	25.
5.1 ¿Qué es el Copyright?.....	26.
5.2 ¿Qué es el Copyleft?	26.
5.3 Entonces ¿qué es la SGAE?.....	30.
6. ¿QUÉ HACER SI ALGUIEN HACE USO ILÍCITO DE UNA OBRA DE NUESTRA PROPIEDAD?.....	31.
7. APLICACIÓN A LA MATERIA DOCENTE.....	33.
8. CREACIÓN Y USO DE MATERIALES CON FINES DOCENTES.....	35.
9. CONCLUSIONES.....	38.
10. BIBLIOGRAFÍA.....	40.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN:

En la Era Digital en la que vivimos, las nuevas plataformas digitales nos brindan la posibilidad de publicar on-line casi cualquier tipo de contenido, sin la necesidad imperiosa de medios técnicos muy específicos, como ocurría pocos años atrás. Con la mínima equipación técnica de un ordenador personal (que ya casi todo el mundo dispone de él en sus hogares) o un simple teléfono móvil, podemos convertirnos en generadores de contenido y por tanto en creadores de obras, al margen de la industria dedicada exclusivamente a la producción digital.

Estas producciones u obras individuales, una vez introducidas en la red, pueden ser vistas por millones de usuarios desde todos los puntos del planeta, y casi sin ningún tipo de filtro previo, y además pueden ser redifundidas por cualquiera de sus espectadores, lo cual hace que la velocidad de su difusión sea exponencial. Por tanto, nos encontramos en la primera vez en la historia en la que podemos dar a conocer nuestros trabajos de manera pública en todo el planeta con un golpe de clic. El círculo de influencia se abre, muy al contrario que ocurría hace unos pocos años, cuando las obras se vendían de manera directa en entornos cercanos a los artistas, y sólo al alcance de unos pocos se encontraba la posibilidad de traspasar las fronteras internacionales. Los filtros eran altos y los círculos muy cerrados.

De la posibilidad nace la necesidad. Necesidad de expandir nuestras creaciones y hacerlas tangibles en el resto del mundo. Desde los usuarios que cuelgan sus fotos en redes sociales para que familiares, amigos o desconocidos puedan verlas, hasta la industria cinematográfica o publicitaria que cuelgan sus producciones audiovisuales más mediáticas en webs para que lleguen al mayor número posible de espectadores y clientes potenciales (es una publicidad barata y con un porcentaje de efectividad elevadísimo).

Pero toda oportunidad tiene su cara b, y esta manera libre de compartir abre la puerta a unos pocos que se benefician o intentan beneficiarse del trabajo y el esfuerzo de otros, lo que comúnmente lo conocemos como piratería. Es un

trabajo de todos luchar contra ella y es uno de los ejes delictivos más perseguidos por la justicia en nuestros días. Pero lo cierto es que es muy difícil perseguir estos actos salvo casos muy evidentes o de gran volumen de acción. Con esa velocidad de transmisión de datos y la velocidad a la que se comparten los archivos es difícil determinar el origen del delito. Hoy la lucha se centra contra las grandes plataformas desde las que se comparten contenidos protegidos por derechos de autor (casos conocidos como Megaupload, por ejemplo).

Por ello es muy importante conocer como artistas y creadores potenciales o activos de contenido con autoría, cuales son nuestros derechos sobre nuestros trabajos y cuales nuestras obligaciones para protegerlos. Y como docentes, cuales son nuestras limitaciones a la hora de trabajar con el material que otros han creado antes para dotarle de una nueva función, la pedagógica.

La base de una buena gestión de este material la tenemos en nuestros centros de secundaria y Universidades, donde formamos nuevos artistas en bachilleratos de artes, o científicos y escritores en bachilleratos de ciencias y letras o humanidades respectivamente. Y de igual modo ocurre en los grados universitarios. Pero de esta misma forma ocurre con los profesionales de la docencia; futuros profesores que deben conocer cómo gestionar sus contenidos y materiales, y cómo enseñar a manejar estos.

Para todo ello, como profesores, debemos primeramente concienciar al alumnado de la importancia de la autoría y sus derechos de autor, y después enseñarles las herramientas adecuadas que deben utilizar para proteger sus obras de plagios y pirateos. De nada vale enseñar a un alumno las claves de escribir un buen libro, o las mejores técnicas para tomar una fotografía, si no sabemos darles las claves para que una vez creada su obra sepan enseñársela al mundo con seguridad y eficacia en el proceso.

Por todas estas razones, vamos a ver punto por punto cómo llevarlo a la práctica como artistas y cómo transmitirlo como profesionales de la enseñanza.

2. OBJETIVOS:

Por lo todo lo anteriormente mencionado, propongo alcanzar los siguientes objetivos formativos con este trabajo de fin de Máster:

- Que este documento sirva de guía para conocer los medios más adecuados y los métodos más efectivos para publicar nuestras obras y creaciones como artistas.
- Que nos sitúe en la realidad y en el contexto del momento en que vivimos en lo referente a este ámbito.
- Que sirva igualmente para dar a conocer la forma adecuada de proteger nuestras obras en internet ante el buen o mal uso de ellas por parte de usuarios o destinatarios de nuestro mensaje.
- Facilitar herramientas a profesores y docentes de todos los ámbitos para incorporar a sus programaciones, y que puedan adaptar sus unidades didácticas incluyendo estos aspectos tan esenciales para que nadie pueda apropiarse del trabajo de sus alumnos.
- De igual forma, que sirva para proteger también el trabajo creado por los profesores, como generadores de contenidos con fines docentes o de investigación.
- Que sirva como animación para profesores a la creación de materiales para la enseñanza, que profesionalice la enseñanza desde dentro y que sirva como currículum y méritos baremables.

Este proyecto está principalmente orientado a materias relacionadas con los ámbitos de la fotografía, el video, la música y las obras escritas, pero puede hacerse extensible a todos los ámbitos docentes que impliquen la creación de proyectos u obras propias en las que existe una autoría de obra nueva o investigación y por tanto se hace necesaria la protección de los datos.

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA:

Nos encontramos en la primera vez en toda la historia en el que la divulgación de contenidos no pasa necesariamente por el embudo de la industria, y a través de las nuevas plataformas digitales podemos publicar y difundir contenido a todo el mundo y con sencillos medios técnicos a los que ya casi todo el mundo tiene disponibles a su alcance. Y esto debe permanecer presente en nuestros alumnos, y debemos conseguir que asimilen e interioricen la importancia real de los procesos creativos y las industrias.

Para entender en que punto nos encontramos en la actualidad en lo referente a los hábitos de consumo de contenidos y su vital importancia de cara a nuestro uso de la red como medio de difusión base, vamos a ver algunos datos referentes al año 2014 obtenidos por el Observatorio de la piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales, y que a posteriori fueron elaborados y analizados por la consultora GFK.

El concepto de piratería en la actualidad dista mucho del concepto histórico de la palabra, cuando los piratas eran personas que saqueaban barcos. En la actualidad la piratería se refiere a la comercialización de productos con copyright o derechos de autor de forma ilegal y con fondos (generalmente ocultos) que revierten en el enriquecimiento económico de quien los distribuye. Por resumir, piratear es un delito que atenta contra los derechos de autor y los contenidos y obras protegidas.

El año 2014 ha sido históricamente hablando, el año que mayor cantidad de contenidos digitales piratas se han consumido hasta el momento en España. Hemos alcanzado la cifra del 87,94% de los contenidos digitales consumidos de forma ilegal.

A priori, parece que la única medida eficaz es la de cerrar los sitios con contenido ilegal para que no sean consumidos, haciendo aplicar la legislación vigente tal y como afirman el 65% de los usuarios encuestados, cuando debería ser suficientemente eficiente la concienciación social respecto de las

repercusiones indirectas que tiene el consumo de contenidos ilegales como son la pérdida de dinero por parte de las empresas, reducción de puestos de trabajo, efectos en los ingresos del estado... Las sanciones o la restricción de acceso a internet no parecen ser valoradas como medios efectivos. Pero esto queda muy lejos de la conciencia social y la moralidad: si tengo acceso a ello lo hago, sino no. Sería como robar en un supermercado que no tenga vigilancia de seguridad.

Y lo que parece aun más grave en esta cuestión es que el 71% de las webs que distribuyen contenidos piratas se financian a través de publicidad. Esta publicidad es de dos tipos: vendiéndonos directamente productos de primeras marcas a través de anuncios, o bien vendiendo el contenido de las bases de datos de estas webs para después usar las direcciones para enviar publicidad. Cuando en realidad debería existir unanimidad por parte de las empresas en el concepto de no perjudicar a las industrias culturales a través de la publicidad, pero los ingresos por estas vías son muy altos...

Otro dato que parece aplastante es que el 99% de los contenidos ilegales a los que se puede acceder a través de buscadores se produce desde Google directamente. Existen otras vías como registros en páginas web, por ejemplo, pero ya los buscadores ofrecen directamente el acceso a estos contenidos. (1) Y de nuevo la llamativa máxima y es que los buscadores viven también de la publicidad y de la venta de espacios comerciales.

Otra forma de piratería es el plagio, que por definición significa copiar obras de terceras personas para comercializarlas o distribuirlas como propias. En este sentido, el delito es el mismo que con la piratería, invadiendo la privacidad de los derechos de autor establecidos para un contenido por su creador.

A lo largo de la historia hemos vivido cientos de sonados casos de plagio, desde anuncios de televisión, canciones, películas completas o fragmentos, libros, plagios de programas de televisión, plagios en Eurovisión...

3.1. Casos más relevantes de plagio en España

Con respecto a los casos más sonados y relevantes de la historia de los plagios, vamos a poner algunos ejemplos de los que hemos vivido entre los artistas de nuestro país.

Para comenzar, vamos a hablar de los casos más sonados de plagio o acusación de plagio en el mundo del cine. Todos conocemos muchos ejemplos de películas o fragmentos de las mismas que se nos parecen demasiado a otras que hemos visto antes. Vamos a ver un par de casos que se han hecho famosos por verse inmersos en polémicas de este tipo:

- Nacho Vigalondo: el director cántabro de cine, fue denunciado por plagio en su último proyecto presentado en el festival de Cannes, “Colossal”. La productora Toho, creadora de Godzilla, ha demandado a la productora Voltage Pictures y al propio Vigalondo alegando ser una copia de su icono nipón. Además aseguraron tener en su posesión notas del director con imágenes de la propia película Godzilla y otros materiales que hacen ver cómo pretenden copiar tanto la película y el personaje, como el desarrollo de la historia. La productora japonesa demanda reclamando que se está produciendo una versión no autorizada de su mítica película. (2)



Foto: seestrena.com

- Arturo Pérez-Reverte: aunque estamos hablando de un escritor y miembro de la Real Academia de la Lengua, también ha participado en la historia del cine español como guionista. El escritor ha resistido durante más de 12 años, pero finalmente ha perdido la batalla contra la demanda interpuesta por el cineasta Antonio González-Vigil, quien en

2003 le denunció por plagio en la película “Gitano” (año 2000), alegando ser una copia de su película “Corazones Púrpura” (publicada en 1996). Aunque las sentencias iniciales alegaban parecerse tanto como a cualquier otra película que contuviese fundamentos del folclore gitano, no se tildó de plagio; pero su persistencia y constantes alegatos han llevado a González-Vigil a obtener la razón por parte de la justicia y a demostrar que determinadas partes de ambas obras se parecen más que por mera casualidad. (3)



En cuanto a los relacionados con el mundo de la música vamos a hablar de dos artistas que se han visto inmersos en procesos judiciales debido a la ilegitimidad del contenido o las formas de sus canciones. Estamos hablando de los casos de Amaral y de Mikel Erentxun: (4)

- Amaral: el ejemplo que vamos a ver con Amaral, como casi todos los ejemplos que vemos de otros artistas, es tremendamente descarado. En este caso hablamos de su tema “Toda la noche en la calle” perteneciente a su disco *Estrella de Mar* publicado en 2002 y disco más vendido en España ese año, la cual ha basado (copiado casi literalmente) su estribillo en el riff de guitarra de la canción “Rebel, rebel” perteneciente al disco *Diamond Dogs* de David Bowie, editada en 1974. El propio David Bowie, reconoce que es un riff muy usado por su utilidad a la hora de aprender a tocar la guitarra. Curiosamente, el artista Jayne Country, asegura que esta canción esta basada en su tema “Queenage Baby”, tema que fue grabado en para el sello de Bowie pero que nunca llegó a editarse.



- Mikel Erentxun: el segundo caso musical, de los más sonados de nuestro país es el siguiente, la canción compuesta por Mikel Erentxun e interpretada por Fran Perea, para la banda sonora de la serie de televisión “Los Serrano”. Esta canción titulada “Uno más uno son siete”, para cualquiera que escuche el tema “Pure” del grupo *The Lightning Seeds*, tendrá la sensación de que se parecen demasiado. Sorprendentemente la justicia en este caso falló a favor de Mikel Erentxun determinando que no se trataba de un caso de plagio y por tanto quedaban exentos de toda responsabilidad legal.



En cuanto a la rama artística de la escritura estrictamente, hemos tenido varios casos de violación de derechos de autor o plagios parciales o totales de obras en España: Camilo José Cela, Alfredo Bryce Echenique, Carlos Fuentes, José Saramago, Jorge Bucay, Lucía Etxebarria... Vamos a ver uno de ellos en profundidad: (5)

- Ana Rosa Quintana: la presentadora de televisión de diversas cadenas y conocida por su ámbito de trabajo en programas matinales o relacionados con el contenido “rosa”, en el año 2000 da el salto al arte de la escritura (como tantos otros personajes mediáticos) y publica el libro “Sabor a hiel”. La presentadora-escritora fue acusada rápidamente de plagio de los siguientes tres libros: “Mujeres de ojos grandes” de

Ángeles Mastretta, “El pájaro canta hasta morir” de Colleen MacCullough y “Álbum de familia” de Danielle Steele, de los cuales no sólo copia, sino que calca párrafos y páginas completas de los anteriores libros. Ana Rosa culpa a David Rojo, ayudante redactor de su libro del delito. A pesar de la sentencia el libro vendió miles de ejemplares.



Portada: XL Semanal

Finalmente, saltando a otras ramas artísticas, podemos ver ejemplos de plagios que traspasan las fronteras de un arte a otro arte bien diferente, como es el siguiente caso de plagio en la pintura española:

- Yago Hortal: el pintor catalán Yago Hortal se ha visto obligado a denunciar a la firma inglesa Preen tras ver desfilar sus cuadros convertidos en vestidos por pasarelas de alto standing. La firma de moda no es que se haya basado en la obra de Hortal o se haya inspirado en ella, sino que de forma ilícita, ha estampado los cuadros del pintor sobre sus vestidos. Un amigo suyo que estaba en Londres y conoce bien su trabajo, le informó de que había visto vestidos exactamente iguales que cuadros suyo expuestos en Barcelona, vistiendo a famosas modelos londinenses. Exactamente una colección de 33 vestidos hechos con sus cuadros. Hortal se encuentra en un largo y tedioso proceso (que a priori tiene ganado) por demostrar que han violado sus derechos de autor. (6)



4. ¿CÓMO DIFUNDIR UNA OBRA?

Tradicionalmente se han usado medios como las editoriales para la difusión de obras escritas, las discográficas para la música, las productoras audiovisuales para el video y el cine, los museos y galerías para las esculturas... Todas ellas mediadas como siempre por intereses personales y/o sociales, y sobre todo por el dinero, que generalmente enriquecía o enriquece a muchos intermediarios, pero a pocos artistas.

En la actualidad, el uso de Internet ha abierto un mundo de posibilidades de difusión para las obras y creaciones, en unos casos más fáciles y accesibles que en otros, pero sobre todo, nos abre un mundo de posibilidades gratuitas de dar a conocer nuestros trabajos y promocionarlos.

Existen una serie de estrategias mediante las cuales podemos publicitar y difundir gratuitamente nuestras obras o por lo menos van a servir de refuerzo a otros métodos como complementarios: (7)

- 1) Que nuestro entorno cercano sepa de nuestra obra y tengan contacto con ella.
- 2) El boca a boca: que la gente hable bien de nuestro trabajo es la mejor publicidad.
- 3) Subir nuestra obra a las paginas web correctas: las más visitadas, seguras, legales, que el centro de su actividad este relacionado...
- 4) Crear nosotros un sitio web específico para nuestras creaciones o como artistas.
- 5) Que el acceso o descarga de nuestro trabajo este integrado con las principales redes sociales.
- 6) Que se encuentre disponible en los formatos más compatibles con todos los usuarios, esto le dará un fácil acceso.
- 7) Utilizar los métodos tradicionales de promoción (también son válidos y son una opción más que suma).
- 8) Elegir el tipo de derechos con el que queremos proteger nuestras obras para evitar plagios pero pudiendo darle toda la difusión que queramos.

Primeramente nos vamos a centrar en las páginas web y empresas online que mayor volumen de usuarios visitan, y por tanto los medios más importantes de difusión y sus principales características y peculiaridades según el tipo de medio y tipo de obra.

4.1 Video: el video se ha convertido en una de las mayores formas de expresión y comunicación de nuestro tiempo. Hace unos años era impensable, pero a día de hoy casi todo el mundo ya tiene un teléfono móvil en su bolsillo con el que puede grabar videos y subirlos inmediatamente a internet, y en tan sólo unos segundos estar dando la vuelta al planeta. La expresividad del video, su realismo y su capacidad de transportarnos y hacernos sentir en cualquier parte del mundo, apoyándose en la velocidad de difusión con la que contamos hoy en día, es por lo que sabemos que el video es la mayor expresión del futuro comunicativo. En la actualidad hay cantidad de personas que se dedican profesionalmente a vivir de sus videos, como los youtubers, que crean canales de videos con alto seguimiento y consiguen hacer rentables espacios de la red.

a) YouTube: (8) esta empresa es el lugar de subida de videos en internet por excelencia, está en todas partes de internet y se integra con páginas web, correo electrónico, blogs, Facebook... Hoy en día ya es propiedad de Google y como todo lo que toca Google se convierte en universal. YouTube a día de hoy es la llave para la expansión masiva de un video por internet de forma gratuita, y lo pone muy fácil ya que no es necesario ser usuario registrado para poder ver los videos colgados en él (sí para poder compartir tus propios videos). Aún así, su punto fuerte son las comunidades de usuarios que se forman en todos a determinados videos o a temáticas concretas. Aquí nos vamos a centrar en la máxima difusión del video, pero además en YouTube, puedes ganar dinero con ellos si tienes muchos seguidores



y reproducciones en tus videos subidos. Las principales características de esta compañía en la actualidad son las siguientes:

- YouTube cuenta con más de mil millones de usuarios.
- Cada día se ven cientos de millones de horas de video en YouTube.
- Se suben a YouTube unas 300 horas de vídeo por minuto.
- Aproximadamente un 60% de las reproducciones de un creador proceden de fuera de su país de origen.
- La mitad de las reproducciones de YouTube tienen lugar en dispositivos móviles.
- Los ingresos procedentes de móviles en YouTube aumentan más de un 100% año tras año.
- Más de un millón de anunciantes (la mayoría pequeñas empresas) utilizan las plataformas publicitarias de Google.
- Los principales Youtubers son más populares entre los adolescentes estadounidenses que muchas de las "celebrities" del panorama actual.

b) Vimeo: es una red social, basada en los videos de los usuarios, y en los comentarios que otros usuarios hacen del video. Cada usuario, exactamente igual que YouTube, debe estar registrado para poder subir y compartir sus videos, así como para participar de la red social; pero no es necesario estar registrado para poder acceder al contenido de Vimeo. Pero estas cuentas gratuitas limitan al usuario a 500mb de video a la semana y máximo un video en HD. Es la pionera en poder compartir videos en HD (alta definición). Esta empresa sólo permite compartir videos creados por el propio usuario, quedando excluidas demostraciones de videojuegos, pornografía, etc. Podemos decir que su uso general es más profesional y orientado a dar a conocer nuestro trabajo y libre publicidad. También podemos ganar dinero a través de Vimeo, pero para ello debemos pagar un abono anual de



cuenta Pro y puede ser a través de dos formas: donaciones de los usuarios o pay per view (pagar por ver el video). (9)

- Vimeo cuenta con más de 20 millones de usuarios.
- Cada mes Vimeo tiene 100 millones de visitas.
- Aproximadamente un 15% del tráfico de Vimeo procede de dispositivos móviles.

c) Dailymotion: este es un sitio Web de contenido internacional, y así está enfocado. La idea de esta empresa es poder compartir tus videos y que su audiencia sea una audiencia mundial. Una clara función de la página en ese sentido es que cada video incluye unos marcadores de bandera que indican el país de procedencia del video. La aplicación práctica y uso de esta página es principalmente profesional y el contenido más visitado por su audiencia son cortometrajes de cine, publicidad o anuncios e informativos de todos los países. También es un sitio web gratuito y al igual que en las anteriores, además de ver o subir videos también pueden ser comentados. Los videos esta limitados a 2gb de peso y 60 minutos de duración máxima. Tiene una utilidad interesante y es la previsualización de videos por fotogramas sueltos cuando colocas el cursor sobre la miniatura del video. También es posible ganar dinero a traves de Dailymotion, pero para ello es necesaria una cuenta Dailymotion Oficial (te la dan ellos si quieren) como generador de contenidos (vendes tu espacio para publicidad). (10)



- Dailymotion cuenta con más de 120 millones de usuarios.
- Cada mes Dailymotion tiene más de 300 millones de visitas.
- Dailymotion cuenta con retransmisión LIVE para usuarios con cuenta oficial.

d) Metacafe: fue históricamente el primer sitio web en pagar dinero a los usuarios por subir sus videos. Metacafé es junto a Youtube los padres del video en streaming. Este tiene una gran variedad de contenidos de todo tipo y estos son de muy buena calidad. Esta empresa dispone de un equipo enorme de personas destinadas sólo a la revisión de contenidos, asegurándonos además no tener en línea un montón de versiones de un mismo video. Además de contenidos de video Metacafe dispone de aplicaciones o juegos flash y clips o archivos de sonido. Esta página admite casi cualquier formato de video o audio, y como las anteriores, tiene un límite de subida de 2gb por video. Metacafe tiene prohibido el contenido pornográfico, pero dispone de una categoría con clasificación para adultos (escenas violentas, acción, drogas, alcohol...). (11)



- Metacafe cuenta con más de 2 millones de usuarios registrados y 19 millones de usuarios únicos.
- Cada mes Metacafé tiene más de 120 millones de visitas.
- Se suben a Metacafe unas 450 millones de vídeos al mes.

4.2 Música: aquí empezó todo. Cuando la red de redes comenzó a funcionar y a estar en muchos de nuestro hogares, este fue el primer descubrimiento como usuarios: teníamos a nuestro alcance toda la música del mundo, cuando hasta hacía nada, teníamos que grabarla en cintas esperando que el locutor no hablase antes de que terminase la canción. Y es que la música sigue siendo un factor de entretenimiento y cultural que nos acompaña y nos acompañará siempre, al principio en el walkman, después en el discman y ahora integrado en nuestros teléfonos móviles. Y para los profesionales, con la ayuda de las redes, un método de expansión y de compartir la cultura y el trabajo con otros músicos:

a) Goeat: podemos decir que Goeat es el homólogo de YouTube pero en el plano del audio exclusivamente. Se trata de un sitio web donde sus usuarios pueden compartir su música, aunque para publicar tu música debes estar registrado. Una de sus principales ventajas es que cuenta con servicio gratuito, aunque también dispone de cuentas Premium con mejores y avanzadas opciones que la primera. Además, Goeat tiene un amplísimo catálogo en el que podemos encontrar además de toda la música más conocida o comercial, un sinfín de grupos musicales desconocidos o anónimos. Como las grandes del video también se encuentra integrada con las principales redes sociales. La música la podemos encontrar distribuida en categorías o bien localizarla con un buscador y usar las listas de reproducción de otros usuarios o bien crear la nuestra propia. Además dispone un servicio para poder consultar las letras de las canciones. (12)



- Los servicios de Goeat son utilizados por mas de 50.000 artistas.
- Desventaja: muchas canciones duplicadas.
- Además de música también tiene Podcast y grabaciones caseras en su catálogo.

b) Spotify: en la actualidad es el líder en el servicio de música vía streaming. Permite la escucha de música desde cualquier plataforma, pero es necesaria la instalación de su aplicación para acceder al contenido. Dispone de la biblioteca musical más extensa de Internet y dispone de dos tipos de cuentas: una gratuita con publicidad y limitada, y una Premium, con todas las opciones disponibles como acceso a contenido offline, disponible en cualquier país y sin publicidad, además de poder acceder al contenido desde smartphones. Además de un catalogo organizado por categorías y estilos, dispone de opciones como Radio o descubrir música similar a la que nos gusta. Es muy destacable su red social así como su integración con otras redes. Lo mejor del



servicio es que es muy rápido, fácil de usar y con muy buena calidad de sonido. (13)

- Los servicios de Spotify son utilizados por más de 10 millones de usuarios en todo el mundo.
- En su catalogo aparecen más de 15 millones de canciones.
- Usado por artistas, discográficas, nuevos talentos, usuarios...

c) **Start My Song:** es una red social especialmente dedicada a compositores y artistas del mundo de la música. Esta



página web se basa en la promoción de contenidos y creaciones como forma de evitar visitar discográfica a discográfica o tener que enviarles maquetas o demostraciones a todas, tan sólo sería necesario subir el contenido y compartir el enlace. Pueden interactuar entre usuarios dando votaciones a las publicaciones, y su contenido es de pago, si quieres publicar trabajos, ya sean canciones terminadas como melodías o bien letras, se deben pagar 3,5 € por contenido subido, lo cual filtra muy bien para que el contenido no sea cualquier cosa. (14)

d) **Songpull:** se trata de una red social específica de cantantes y compositores. El objetivo de este sitio es que estos artistas puedan compartir sus creaciones y pulirlas hasta darle el acabado final. Viene del



concepto Songpull que eran reuniones donde se improvisaba y se enseñaba a los colegas las últimas creaciones. El modus operandi es simple, publicas tu creación y tus contactos opinan y sugieren retoques o mejoras. Este sitio también se puede usar compartiendo videos de las publicaciones y las votaciones se establecen a modo de rankings por categorías. (15)

4.3 Fotografía: en la nueva era de la tecnología en el bolsillo es la gran desmarcada. Vuelve de entre los desterrados del papel para resurgir a lo grande. Y es que “nadie” tiene ya cámaras con carretes que tienes que llevar a revelar para luego ponerlas en un álbum y cuando venga la gente a casa enseñárselas. Eso ya no existe. Ahora se hacen cientos de fotos diarias por cada teléfono móvil (fotografiamos a nuestros seres más queridos, pero también lo hacemos a los sitios en lo que estamos, o en los que no estamos, a las comidas, a las bebidas...a todo lo que pasa por delante de nuestros ojos) y en cuestión de segundos ya lo hemos publicad en las redes sociales, manteniendo vivo nuestro diario online totalmente público al mundo entero, y en la mayor parte de los casos, sin ningún fin concreto, pero rápido y muy eficaz.

a) **Flickr:** es un sitio web que nos ofrece la posibilidad de almacenar, gestionar, organizar o vender nuestras fotografías, además por supuesto de compartirlas con otros usuarios. La principal virtud de Flickr es precisamente que cuenta con estas herramientas con las que podemos etiquetar o comentar y explorar el contenido propio o el de otros usuarios. Flickr más que una red social, es una comunidad de fotógrafos que buscan mejorar sus técnicas como profesionales o aficionados a este arte. Dispone de dos tipos de cuenta, una gratuita y otra Pro; esta última con unos márgenes mucho más amplios que en la primera en cuanto al espacio, tamaño y número de archivos que podemos publicar. (16)



- Flickr es utilizado por más de 75 millones de usuarios en todo el mundo.
- A Flickr se suben diariamente más de 5.000 fotografías por minuto, albergando
- Flickr permite hacer búsquedas de archivos por fechas, etiquetas, o por licencias Creative Commons.
- Implementación del contenido de Flickr en otras redes sociales o blogs.

b) Instagram: esta web es la forma más sencilla de creación y publicación de fotografías (también se pueden publicar videos, de no más de 15 segundos, pero se centra en la fotografía como eje de su utilidad). Es una red social que dispone de aplicaciones móviles para tomar tus fotografías, editarlas y publicirlas. Muy completo y fácil de usar y además se integra con todas las redes sociales más relevantes (Facebook, Tumblr, Flickr o Twitter) y es totalmente gratuita. Dispone de una serie de filtros, efectos y marcos preestablecidos (todo son muy buenos y ayudan mucho al resultado final de las fotos) que consiguen dar ese toque de profesionalidad a las fotos y que de más ganas de publicarlas. (17)



- Instagram dispone de más de 300 millones de usuarios (por encima de Twitter).
- Cada día se comparten a través de Instagram unos 70 millones de fotos y videos.
- Las fotos publicadas con Instagram son cuadradas en honor a las cámaras Instamatic y Polaroid.
- Su equipo trabaja en la limpieza de cuentas falsas.

c) 500px: es una página muy similar a Flickr, pero con algunas diferencias que, si cabe, mejoran la anterior. La pega a nivel comunidad de usuarios es que al ser mucho más nueva, el volumen de usuarios y grupos es radicalmente inferior que en Flickr, pero hace que su contenido sea mucho más exclusivo (en Flickr cada vez es más complicado encontrar fotos buenas de verdad). En 500px vamos a encontrar documentos de muchísima calidad visual y técnica y la principal característica que destaca por encima del resto es que nuestras fotos subidas pueden ser seleccionadas por editores del 500px para ser expuestas en sus galerías virtuales. También cuenta con opción de cuenta gratuita o de



pago, esta última eliminando el límite de 20 fotos a la semana y te da la posibilidad de crear una web con tu material fotográfico. (18)

- 500px dispone de más de 2 millones y medio de usuarios registrados.
- Cada mes 500px recibe más de 10 millones de visitas.

d) Fotolog: por definición es un blog, al que se introducen fotografías a modo de entradas, es decir, se trata de un diario fotográfico. Esta es la página web de fotografías más grande del mundo y se dedica en exclusiva a blogs fotográficos. Fotolog es la red social el líder en el mundo en publicación de fotografías, y como toda red social (al igual que las anteriores), dispone de funciones y medios de interacciones entre usuarios, compartiendo mensajes y comentarios de sus publicaciones. (19)



- Fotolog dispone de más de 22 millones de usuarios de más de 200 países diferentes.
- Cada mes Fotolog recibe más de 19 millones de visitas.
- Se encuentra entre las 100 paginas web más visitadas.

4.4 Libros y obras escritas:

Quizá uno de los medios que mayor cambio ha experimentado en los últimos tiempos han sido los libros. Y es que aunque se siguen consumiendo muchísimos más libros en formato papel, no podemos dejar atrás que cada día son más los usuarios que compran libros en formato electrónico por muchas razones. Los libros electrónicos están de moda y además ofrecen diferentes funciones que se integran en el mismo dispositivo, o dispositivos que integran la función de libro electrónico entre sus funciones. Para gustos las opciones.

Los que desde luego es imprescindible es ofrecer a tus clientes lo que les gusta y en todos los formatos posibles para que ellos elijan; y mucho más si eres un escritor novel, que apuestas por la autoedición y necesitas darte a conocer.

a) **Lulu:** es una empresa que centra su trabajo en la auto publicación de obras literarias y en su posterior impresión si el cliente lo demanda. Para su trabajo, las obras deben aparecer registradas como propiedad intelectual. Esta empresa dispone de una pagina web con una plataforma donde los usuarios pueden publicar online sus obras así como adquirir las obras publicadas por otros. El autor del libro conserva en todo momento sus derechos y la publicación se hace de forma gratuita, donde se elige el formato, tamaño, estilos, papel...en el que se va a imprimir el libro. Estos libros sólo son impresos en el momento en que alguien los compra, y el precio lo determina el creador más un 25% que se lleva Lulu.com. Además de obras literarias, en Lulu.com se publican imágenes, CD o DVD, álbumes fotográficos o calendarios. (20)



- Lulu.com ha publicado hasta la actualidad más de 2 millones de obras en todo el mundo.
- Dispone de creadores de 225 países y está disponible en 6 idiomas: inglés, francés, español, alemán, italiano y neerlandés.
- La división Lulu.jr ha conseguido que también niños puedan publicar su obras, reforzando así el hábito a la lectura y la escritura.

b) **Bubok:** es otra empresa de autoedición y auto publicación de obras literarias. Como la anterior también es de carácter gratuito y la impresión de libros se realiza exactamente igual, bajo demanda del comprador. La gran diferencia de esta compañía es que a través de Bubok.com también se pueden



comprar los libros en formato electrónico ebook. Además de una herramienta para escritores, es una plataforma donde imprimir, editar o comercializar contenidos y está orientada tanto para empresas, como para la enseñanza (ya seas docente o alumno), para creativos o para las propias editoriales. En este sentido quiero recalcar su función en ámbitos docentes:

- Para profesores: subiendo apuntes que lo alumnos puedan descargarse o bien imprimirlos desde la propia página, olvidándose definitivamente de las fotocopias.
- Para Alumnos: tanto para recoger apuntes y materias como para publicar o editar sus trabajos e imprimirlos.

Bubok dispone de una comunidad que interactúa a través de un foro y tienen activos de forma permanente o programada determinados concursos literarios online. Y tiene una librería física en Madrid. (21)

c) **Amazon Kindle:** Amazon, además de una tienda virtual en la que puedes encontrar casi cualquier cosa que busques, dispone de servicios de publicaciones de contenidos con autoría. Para publicar tu libro en Amazon



(a parte de estar registrado en Amazon), es imprescindible trabajar con dos programas: CreateSpace, para la publicación impresa de libros siempre bajo demanda, y KDP (o Kindle Publishing Programs), con el que podremos publicar nuestro libro en formato electrónico. El proceso de publicación a través de Amazon es un poco tedioso pero muy efectivo y sobre todo, es gratuito. Existen multitud de tutoriales y guías que orientan en la labor de publicar un libro a través de esta plataforma. La mayor ventaja de este: la cantidad de usuarios que hacen uso en todo el mundo de esta plataforma; Kindle sigue siendo el eBook más usado y demandado. Además dispone de diferentes formatos de promoción dentro de la página. Las comisiones de

Amazon están entre un 30% y un 65% dependiendo del rango de precios en el que se fije el precio de venta, además de lo que quitan a los autores en concepto de envío, IVA... (22)

- El catalogo de libros de Amazon supera los 28 millones de libros.
- Tienen libros disponibles en 125 idiomas diferentes.
- Nueva herramienta “Echa un vistazo” permite ojear las primeras paginas de mas de 2 millones de libros (60.000 de los cuales son en castellano).

d) **iBookStore:** es la tienda de libros electrónica de Apple, la cual te permite a través de la App integrada iBooks, tanto leer como adquirir libros desde la misma aplicación, ya que dispone de acceso directo a la iBookStore. El aspecto y funcionalidad están cuidados



al máximo detalle como marca de la casa y permite tanto añadir notas como añadir marcadores en los libros o personalizar cómo vemos el libro (tamaño de letra, color...), y por supuesto, a través de su servicio iCloud podemos tenerlos disponibles en todos los dispositivos de Apple que tengamos de manera sincronizada. Para poder publicar libros en iBookStore necesitaremos una cuenta diferente, bien sea para libros gratuitos o bien si los libros van a ser de pago. Es muy sencillo y fácil para libros gratuitos, pero para los de pago tiene la pega que debemos solicitar y disponer de un número de identificación fiscal del sistema fiscal de EEUU. La vía más sencilla es el iBooks Author, una herramienta interactiva que te ayuda a crear tu libro desde cero con plantillas y demás herramientas útiles. (23)

- El catalogo de Apple comprende millones de libros y da soporte para ellos en 51 países diferentes.
- Apple se embolsa un 30% de los beneficios que genere nuestra obra vendida a través del iBookStore.

- El formato con el que trabajan es el ePub principalmente aunque también admite PDF (sólo formatos digitales).
- Admite video en las publicaciones así como la lectura en voz alta del contenido con su servicio VoiceOver.
- La pega: sólo serán compatibles los libros con productos de Apple.

4.5 Escultura y pintura:

Con respecto al mundo de la escultura y la pintura, podemos decir que se desmarcan un poco en lo que podríamos llamar arte tangible. Estas dos ramas del arte generan la necesidad de ser vistas o tocadas en persona, necesitamos que nos hagan sentir, experimentar qué nos transmiten o comunican, y la pantalla del ordenador supone una barrera grande a estos sentimientos que despiertan en el usuario la necesidad de comprarlos o tenerlos.

Aun así, existen algunas empresas en internet dedicadas en exclusiva a la compra y venta de obras de arte. En ellas podemos encontrar obras de pintura, fotografía, dibujo o escultura procedentes de artistas que dan a conocer su trabajo a través de páginas o empresas como www.artelista.com o www.artquid.com.



Otras si embargo, en lugar de vender las obras como productos, generan subastas en torno a obras de arte, a la antigua usanza, pero a través de las nuevas tecnologías: www.artprice.com.



5. ¿CÓMO REGISTRO UN PROYECTO O UNA OBRA?

La forma usada tradicionalmente mediante la cual podemos registrar una obra o proyecto es a través del Registro de la Propiedad Intelectual que nos corresponda según nuestra localización geográfica. En nuestro caso, en la comunidad autónoma de Cantabria, tenemos una oficina provincial dependiente del registro central en la calle Ruiz de Alda número 19, en Santander. Este Registro Central forma parte de la Administración General del Estado y depende del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Este proceso de inscripción de obras conlleva el pago de una serie de tasas. (24)

Este registro es un medio de constatación mediante el cual se graba la paternidad de una obra, una producción o una actuación. Mediante este procedimiento administrativo podemos protegerlos derechos de la propiedad intelectual puesto que quedan inscritos en un organismo oficial. El registro es un proceso totalmente voluntario, lo cual significa que los autores de obras no tienen la obligación de inscribir su obra en el registro para tener los derechos de propiedad intelectual y para que la ley te ampare como autor de una obra. Todo esto se encuentra recogido en Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril y a los que se suman todos los tratados internacionalmente aprobados referentes a la protección de la propiedad intelectual. (25)

El proceso de registro de una obra es importante para declarar la autoría de una obra, y para determinar cuales son los derechos de la obra que te guardas para ti y cuales cedes para el uso de tu obra a terceros. Aun así, aunque tu obra no este registrada, puede estar publicada y editada, lo cual también podría demostrar su autoría y determinar en el lugar de publicación los derechos reservados.

Los principales organismos a través de los cuales podemos registrar una obra son las oficinas del Registro de la Propiedad Intelectual o Safe Creative (www.safecreative.com). Además existen muchas páginas y empresas de publicación que se ocupan por ti de registrar tu obra, pero siempre lo hacen

como intermediarios y acuden a Safe Creative, a cambio de una comisión por la gestión, por supuesto. (26)

Siempre en caso de reclamación, será el demandante quien deberá demostrar la paternidad de la obra a la que hace referencia, registrada a nombre de un tercero. Por tanto, el Registro de la Propiedad Intelectual únicamente establece la presunción de que es el autor real a nombre de quien aparece registrada la obra.

Lo principal es hacer la elección de bajo que tipo de licencia vas a compartir el uso de tus obras: Copyright o Copyleft. (27)

5.1 ¿Qué es el Copyright?

El Copyright o derecho de autor, protege las obras literarias, artísticas o del campo científico, sea cual sea el modo en que estas se manifiesten (libros, folletos, conferencias, locuciones, obras dramáticas o coreográficas, composiciones musicales con y sin letra, obras cinematográficas, fotografías, dibujos, pintura, arquitectura, escultura, grabado, obras topográficas, ilustraciones, mapas, croquis...). Y por supuesto las páginas Web, que no aparecen en los listados de obras protegidas, porque en si mismo están compuestas de elementos susceptibles de ser protegidos (tales como textos, colores, diseño, imágenes, clips de video, música...) y por tanto serán tratadas como una obra artística.

5.2 ¿Qué es el Copyleft?

Copyleft es un grupo de licencias que tienen como objetivo principal garantizar que aquellas personas que tienen una copia de una obra concreta, puedan de igual modo usar, modificar o incluso redistribuir ese trabajo u otras versiones derivadas del mismo. En ocasiones estará permitido el uso de esto trabajos para uso o fines comerciales, y en cambio, en otras ocasiones no estará permitido. Todo depende de los derechos que el autor quiera ceder de su obra.

A la cabeza de este movimiento Copyleft se encuentra Creative Commons, organización sin ánimo de lucro que, usando instrumentos jurídicos de carácter gratuito, otorga permisos tanto para compartir como para usar las obras y los conocimientos de otros. O lo que es lo mismo, los autores, a través de estos instrumentos jurídicos, pueden otorgar a sus obras y creaciones el permiso público para que puedan ser usadas o modificadas en función de las condiciones que sólo el autor puede determinar. El objetivo de Creative Commons es que los autores puedan transformar sus obras del Copyright con todos los derechos reservados, al Copyleft con sólo algunos derechos reservados, de forma sencilla y que pueda ser aplicado de manera global.

Podemos decir que su intención no es la de remplazar a los derechos de autor, sino más bien que va a respaldarse en ellos para poder modificarlos de forma que el autor pueda darles el matiz que más se aproxime a su idea para cada obra, consiguiendo la legalidad de uso y difusión de contenidos.

Estas licencias se encuentran a día de hoy redactadas en muchos idiomas para que puedan usarse y adaptarse a las legislaciones de los países y sigue creciendo. En es caso de España se encuentran redactadas, además de en castellano, en catalán, euskera y gallego.

Las licencias Creative Commons fundamentales son la que vamos a ver a continuación. Son las condiciones que van a permitir a obras con Copyright otorgar derechos o licencias a terceros en su uso o aplicación:



Reconocimiento: “En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría”. Reconociéndola de forma expresa, indicando siempre el creador de dicha obra.



No Comercial: “La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales”. No se podrá comercializar con ella ni obtener ningún beneficio con su uso.



Sin obras derivadas: “La autorización para explotar la obra no incluye la transformación para crear una obra derivada”. Por tanto no se podrá modificar nada de ella.



Compartir Igual: “La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas”. Es decir, puede ser modificada pero nadie puede hacerse con la propiedad ni protegerla de otro modo tras la modificación

Las licencias Creative Commons se configuran a partir de los anteriores, combinándolas de manera que el autor pueda decidir de qué manera va a circular su obra a través de la red. Existen 6 combinaciones mediante las cuales se definen las licencias Creative Commons con las que cualquier autor puede otorgar libertad para reproducir, citar, modificar, o comerciar con las limitaciones que decida sobre sus obras:



Reconocimiento: “Se permite cualquier explotación de la obra, incluyendo una finalidad comercial, así como la creación de obras derivadas, la distribución de las cuales también está permitida sin ninguna restricción”.



Reconocimiento – No Comercial: “Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga un uso comercial. Tampoco se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales”.



Reconocimiento – No Comercial – Compartir

Igual: “No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original”.



Reconocimiento – No Comercial – Sin Obra

Derivada: “No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas”.



Reconocimiento – Compartir Igual:

“Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original”.



Reconocimiento – Sin Obra Derivada:

“Se permite el uso comercial de la obra pero no la generación de obras derivadas”.

* Licencias extraídas textualmente de la web oficial de Creative Commons.

Una vez el autor ha decidido de qué manera va a limitar el uso de sus obras a otros usuarios o que libertades les va a otorgar, debe incluir junto a cada espacio donde se encuentren publicadas las obras, un botón Creative Commons, indicando que, a pesar de tener Copyright, algunos derechos quedan reservados, otros no, y de qué manera. Este botón enlaza con la pagina web de Creative Commons donde nos informa de los derechos que quedan reservados y las condiciones de la licencia aplicada a esa obra. (28)

Existe una última opción, y es la cesión de los derechos de explotación, modificación o distribución a través de un acuerdo privado. Este tipo de acuerdo se puede firmar con una empresa por ejemplo (existe un modelo de formulario específico para ello) o bien puede venir implícito en los términos y condiciones de publicación de contenidos de una web determinada (como puede ser Facebook o Flickr). En este caso siempre es recomendable que todo quede por escrito y lo más detallado posible, para que no exista lugar a la duda. En cualquier caso, si algún detalle no se recogiese en el contrato esto no otorgaría el derecho a tomarse la licencia de hacerlo sin en consentimiento previo del autor, dado que podría catalogarse igualmente de delito.

5.3 Entonces ¿qué es la SGAE?

La SGAE, como su propio nombre abreviado en siglas indica, es la Sociedad General de Autores y Editores. Se trata de una sociedad privada española que dedica su labor y sus esfuerzos a la gestión de derechos de autor de sus artistas y socios. Los socios de la SGAE son principalmente artistas de toda clase, los cuales firman acuerdos con la sociedad para que se ocupe en su nombre de gestionarles el cobro y uso de los derechos de autor de sus obras. También parte de sus esfuerzos los dedican a velar por los intereses de sus socios editores.

Además de estas funciones principales, la SGAE es la principal activista en la lucha contra la piratería musical en nuestro país, la cual genera millones de perdidas a la industria a través del “top manta” y las descargas de internet. La SGAE también tiene la guerra declarada por tanto a las redes P2P.

Y aunque no es la única sociedad de gestión de derechos de autor en España, si es la que mayor renombre ha alcanzado y la más conocida por hechos como el cobro del canon digital sobre los soportes electrónicos que tantos conflictos ha generado desde su imposición, y multitud de polémicas en las que se ha visto inmersa por la controversia de los temas con los que trabaja. Todo esto ha derivado en una imagen negativa de la sociedad. (29)

6. ¿QUÉ HACER SI ALGUIEN HACE USO ILÍCITO DE UNA OBRA DE NUESTRA PROPIEDAD?

Dada la situación de encontrarnos con una obra de nuestra propiedad que ha sido plagiada, o bien un tercero está haciendo uso ilegal de ella fuera de los derechos cedidos, nos hará situarnos en muy buena posición para defenderlo tener la obra registrada, ya sea por el Registro de la Propiedad Intelectual o bien por Safe Creative, ya que siempre se va a presumir como autor de la obra el que la firma o quien aparece en ella, salvo que se demuestre lo contrario. Por tanto es el autor verdadero y original quien si quiere y puede, debe reclamar la autoría de la obra (Artículos 6.1 y 138 de la Ley de Propiedad Intelectual).

En primera instancia, debemos hacer una evaluación del alcance de los daños que se han cometido al violar o invadir la propiedad intelectual y quién lo ha hecho, para así poder determinar el volumen del problema al que nos enfrentamos al reclamar nuestra autoría. No es lo mismo luchar contra una multinacional que contra una persona anónima. Y por supuesto, determinar lo que vamos a reclamar ya sea dinero, una retirada del contenido...

La mejor fórmula para resolver este tipo de desacuerdos es siempre “por las buenas”, es decir, propiciar un acercamiento pacífico con el infractor a través de cualquier dato que podamos localizar de él (y siempre a través de formulas escritas que queden registradas como correos electrónicos) informándole de lo sucedido. En la mayor parte de los casos se resuelven de esta manera, rectificando rápidamente o retirando el contenido. El argumento más habitual suele ser la falta de información acerca del uso del contenido que aparece en internet y de cómo utilizarlo.

Siempre es útil tener un abogado a mano para este tipo de casos, y si esta especializado en la materia mucho mejor, pero no es imprescindible, sólo en el caso de que la solución amistosa no parezca tener éxito. Es clave la preparación del material, tanto el reunir toda la documentación que atestigüe

nuestra autoría de la obra, como el material que inculpe al tercero de estar infringiendo la norma.

La segunda opción es enviar una carta formal reclamándole la autoría y pidiendo la retirada completa del material o el cese de la actividad iniciada con él. Para ello existen formularios específicos del que disponen los registros para afrontar este tipo de litigios. Por ejemplo, Safe Creative tiene un documento llamado “cease and desist” destinado a este tipo de incidencias (ayuda mucho el respaldo de las entidades).

Por último, si no hay forma de solucionar el tema por las dos vías anteriores, sólo nos queda iniciar acciones legales, para lo cual tanto el apoyo de los registros como de nuestro abogado van a ser imprescindibles.

Si la persona que detectásemos usando nuestro material se encuentra lucrándose con ello se considerará como delito. El delito de plagio se recoge en el Código Penal, en concreto en el artículo 270.1 y puede ser denunciado por cualquier persona, sin ser necesario ser el autor original, más que hecho de ser conocedor del delito que se está cometiendo.

La legislación que se aplicaría en caso de plagio sería la siguiente:

- Mediante la Ley de Propiedad Intelectual:
 - o Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia.
- Mediante el Código Penal:
 - o Ley Orgánica 10/1995, de 23 de noviembre. Artículos del 270 al 272 del Código Penal.
- Mediante el Derecho de Rectificación:
 - o Ley Orgánica 2/1984, de 26 marzo que regula el Derecho de Rectificación

Existen en Internet multitud de programas tanto libres como de pago, dedicados a analizar documentos con el fin de buscar similitudes y equivalencias de contenido entre ellos. Los hay casi para cualquier tipo de documento, ya sea un audio, un texto, imágenes... (30)

7. APLICACIÓN A LA MATERIA DOCENTE:

Uno de los principales objetivos de este trabajo es conseguir ofrecer la suficiente información como para poder incluir este contenido en la unidades didácticas de nuestras asignaturas, de manera que perfeccionemos nuestras programaciones, profesionalizando nuestro trabajo, pero sobre todo el de nuestros alumnos.

La inclusión de este material tanto en la forma como en la extensión del contenido dependerá de la materia en la cual queramos trabajar estos contenidos complementarios. No es lo mismo la orientación que vamos a darle al nuevo contenido si la materia a la que se aplica es literatura, que si se aplica a la materia de fotografía. En cualquiera de los casos sí es imprescindible tocar una serie de puntos básicos para comprender el fondo de la cuestión y poder integrarlo en el contenido general de la asignatura:

- ¿Cómo y dónde registro mi obra?
- ¿Qué son los derechos de autor?
- ¿Cómo elegir los derechos que cedo y cuales no?
- ¿Cuáles son los medios adecuados para difundir mi obra?
- ¿Qué hacer en caso de ser plagiados?

Con estos cinco puntos básicos (que ya hemos explicado anteriormente) podíamos complementar cualquier asignatura susceptible de crear contenidos que pudieran necesitar de ser registrados y protegidos ante su posible uso por terceros, y así evitaríamos plagios y apropiaciones indebidas de material de artistas, científicos o escritores noveles. Esta problemática que ha sido objeto de disputa cuando se presentan trabajos (no registrados) a concursos por parte

de alumnos y les son usurpados y son otros los que se benefician de su trabajo.

Creo que la manera correcta de integrar estos nuevos contenidos podría ser a través de la práctica. Es evidente que este nuevo contenido tiene una base teórica que hace esencial su conocimiento, pero la mejor manera de que los alumnos vean la simplicidad del proceso, y las garantías de seguridad que ofrece, es a través de la práctica. Una vez realizado un ejercicio en clase, (pongamos por ejemplo una fotografía), podemos acompañarles a lo largo del proceso de registro, cesión de derechos o no, y publicación del contenido.

Esto tiene un doble efecto, por un lado se les enseña a proteger la obra y así se lleva a cabo en la práctica; por otro lado, conseguimos que el alumno profesionalice su trabajo desde el inicio, fomentando costumbres sanas creativamente hablando. Esta profesionalización conlleva la elaboración de un currículum artístico o creativo. Cada trabajo editado y publicado pasa a formar parte de su obra y creación y por tanto es un punto más en su experiencia profesional y creativa.

De igual modo que sirve para nuestros alumnos, sirve para nosotros como profesores, por lo que como efecto secundario derivado de enseñar a nuestros alumnos cómo se cierra profesionalmente este proceso de creación y difusión segura de materiales, produce en nosotros como docentes una motivación del profesorado por la creación de material docente. La creación de nuestros propios materiales de trabajo, aparte de muy gratificante (aunque laborioso) nos permite desarrollar nuestros conocimientos y competencias en las materias que impartimos, así como nos obliga a mantenernos al día y actualizados. Y por tanto, también es currículum para nosotros. Cualquier trabajo editado o proyecto publicado es currículum; y yendo un poco más lejos, también significan nuevos méritos que incluir en nuestra experiencia y carrera profesional, sea cual sea el formato (por ejemplo, al igual que se añaden las publicaciones de investigación a los méritos en una bolsa de trabajo, también se podría añadir un video creado con contenido y fines de docencia).

8. CREACIÓN Y USO DE MATERIALES CON FINES DOCENTES

En este punto debemos hablar de dos temas diferentes con respecto a si deben estar registrados o no nuestros materiales, o si es legal usar con fines de docencia materiales con Copyright. (31)

Por un lado, el uso de materiales protegidos con fines de enseñanza, siempre y cuando sea en enseñanzas regladas, es completamente legal y no precisa autorización expresa del autor para su uso y reproducción, siempre y cuando se utilicen sólo fragmentos, y quedando excluidos los libros de texto. Tal y como se recoge en el Artículo 32.2 de la Ley de Protección de la Propiedad Intelectual:

Artículo 32.2. No necesitará autorización del autor el profesorado de la educación reglada para realizar actos de reproducción, distribución y comunicación pública de pequeños fragmentos de obras o de obras aisladas de carácter plástico o fotográfico figurativo, excluidos los libros de texto y los manuales universitarios, cuando tales actos se hagan únicamente para la ilustración de sus actividades educativas en las aulas, en la medida justificada por la finalidad no comercial perseguida, siempre que se trate de obras ya divulgadas y, salvo en los casos en que resulte imposible, se incluyan el nombre del autor y la fuente. (32)

Este artículo resuelve todas las cuestiones que se susciten del uso de materiales por parte de los profesores. Por tanto, todo material que se use en el ámbito educativo y no con acceso público al material, y con fines de docencia y en ningún caso para apropiarse de material ajeno ni lucrarse con ello, puede usarse sin ningún tipo de restricción y sin pagar derechos de autor, más que hacer únicamente uso de fragmentos y/o fotografías o partes de una obra completa.

Pero ¿qué pasa cuando como docentes creamos nuestro propio material educativo? Por un lado, si el material esta creado íntegramente por nosotros,

es importante que registremos nuestro trabajo, como ya hemos visto anteriormente. Videos, presentaciones, canciones, textos, fotografías tomadas... Todo este material si es nuestro podremos usarlo como queramos, y dado que vamos a usarlo en entornos donde puede circular y pasar de alumno en alumno o terceros con los que no contamos, y es susceptible de ser usado y modificado, lo suyo es que este registrado y establezcamos qué derechos cedemos al uso de otros y cuales nos reservamos para nuestra propiedad. Esto dependerá de cada uno y sobre todo dependerá del contenido del material preparado y sus posibles fines y usos derivados.

Pero si por el contrario, el material creado también de carácter educativo, necesita de incluir materiales de otros que contengan derecho de autor, como pueden ser fragmentos de textos en la creación de libros de texto, la cosa es diferente.

Artículo 32.1. Es lícita la inclusión en una obra propia de fragmentos de otras ajenas de naturaleza escrita, sonora o audiovisual, así como la de obras aisladas de carácter plástico o fotográfico figurativo, siempre que se trate de obras ya divulgadas y su inclusión se realice a título de cita o para su análisis, comentario o juicio crítico. Tal utilización sólo podrá realizarse con fines docentes o de investigación, en la medida justificada por el fin de esa incorporación e indicando la fuente y el nombre del autor de la obra utilizada. (32)

En este caso la excepción que comentábamos antes por tratarse de material educativo no afecta, ya que en este caso el material que creamos va a tener una repercusión o difusión no controlada a través de la venta o internet, es decir, que su ámbito de uso no va a ser nuestra clase de nuestro colegio, instituto o Universidad, y por tanto no podría utilizarse una fotografía con derechos de autor encontrada por ahí para complementar nuestro material. En cambio existe una excepción: sí podría utilizarse esa fotografía si el objeto del material no es el contenido de la foto, sino por ejemplo un análisis formal de la misma (iluminación, encuadre, color...) en el contexto de un libro de fotografía.

En cualquiera de los casos, aunque se pueda utilizar el trabajo de otro, siempre debe ser nombrado el autor del material utilizado, ya sea mediante un pie de foto o mediante una bibliografía, a excepción si cabe del material que se encuentre totalmente libre de derechos de autor. De este tipo de materiales, los cuales los cuelgan sus autores en internet, y en muchísimos casos totalmente libres de derechos para que puedan ser utilizados con cualquier fin, hay cientos de paginas en internet con bancos de imágenes, sonidos, tipografías, presentaciones... que serán ideales para su uso docente, pero también para la creación de otro tipo de materiales y usos no docentes.

Como último dato en este punto, como excepción a la regla, y como curiosidad, podemos nombrar un artículo más de la Ley de Protección de los Derechos de Autor:

Artículo 31bis 2. Tampoco necesitan autorización los actos de reproducción, distribución y comunicación pública de obras ya divulgadas que se realicen en beneficio de personas con discapacidad, siempre que los mismos carezcan de finalidad lucrativa, guarden una relación directa con la discapacidad de que se trate, se lleven a cabo mediante un procedimiento o medio adaptado a la discapacidad y se limiten a lo que ésta exige. (32)

Y es que es claro. Cualquier uso de material ya publicado se podrá usar, siempre y cuando no exista ánimo de lucro, en las acciones orientadas a la formación y el beneficio de personas con discapacidad. Por lo que si preparamos una presentación o cualquier tipo de material con este fin, podremos usar cuantos recursos necesitemos para alcanzar el objetivo.

9. CONCLUSIONES:

A modo de resumen podemos decir que una de las opciones profesionales que se nos plantean en nuestras vidas es la de ser creativos o artistas, o lo que es de alguna forma lo mismo, ser generadores de contenido vendibles. Creadores de productos junto a los cuales las empresas se peleen por colocar sus marcas en el mismo espacio que el nuestro; productos por los cuales el público este dispuesto a pagar dinero a cambio de verlo, tocarlo, oírlo, sentirlo, leerlo...

Vivimos en la era digital, y dado que el objetivo es alcanzar al gran público, y cuanto más grande mejor, qué opción más eficaz que la de servirnos de las nuevas tecnologías para ello. Internet ha cambiado las industrias, y lo ha hecho para siempre. Los canales tradicionales de distribución ahora son otros, o se han reconfigurado adaptándose al nuevo medio. Miles de millones de personas ahora tienen acceso desde cualquier punto del planeta a toda la información y cultura, ya que se encuentra toda al alcance de sus manos. Y de esas miles, cientos viven gracias a la posibilidad de vender sus contenidos en ella, la red de redes.

Nos enfrentamos a la era de la autoedición y la auto publicación de contenidos, ya sean escritos, creaciones musicales o visuales, fotografías... Atrás quedaron los momentos en los que se dependía de distribuidoras, discográficas y un sinfín de intermediarios en los que revertían nuestros beneficios, y con suerte al final, no te tocaba pagar. Ahora siguen existiendo esos medios, en los canales tradicionales, pero la nueva era empuja a la autosuficiencia para subsistir.

Pero para que nuestro trabajo de forma autónoma sea eficiente debemos hacerlo a través de los medios adecuados y de la forma correcta. Utilizaremos los medios de difusión más eficientes a la hora de distribuir y publicar nuestros contenidos, en primer lugar por una cuestión de acceso al mayor número de personas, y estas se encuentran en las grandes plataformas; y en segundo lugar, por la seguridad que a priori vamos a tener de subir y compartir nuestro trabajo a través de servicios veteranos y resabiados en la materia para evitar el

conflicto. Además, utilizar otras fórmulas como crear tu propia pagina web para dar a conocer tu contenido, a parte de no garantizarte más que unas pocas visitas, te traerá más de un quebradero de cabeza a la hora de manejar la parte fiscal del asunto, por lo tanto no suele ser muy recomendable.

Utilizaremos asimismo la forma más correcta de hacerlo, curándonos muy bien en salud de registrar nuestras creaciones a través de registros que nos faciliten la labor de demostrar nuestra autoría del material en cuestión en caso de litigio. De igual forma, ya que nuestra idea seguramente es que sea accesible al mayor numero de personas, debemos determinar de forma expresa y meditada cuales derechos queremos proteger y cuales derechos cedemos al uso de la comunidad para su reproducción, modificación e incluso comercialización. En este sentido debemos tener cuidado de las plataformas donde publicamos nuestros contenidos; las políticas de privacidad nos son para todas igual y podrías estar cediendo derechos de forma inconsciente de tus materiales, y cuando el contenido no es ocio sino que se trata de tu trabajo la cosa cambia. Por tanto debemos prestar especial atención a los términos y condiciones legales de las plataformas y redes (Flickr, Facebook...) y estudiarlas con atención antes de comenzar a subir contenido y asegurarte que puedes trabajar de forma seria y segura.

Finalmente, debes conocer las leyes vigentes en tu país o comunidad que amparen y defiendan tu trabajo. No podemos obviar las singularidades y peculiaridades de la norma, por lo que lo mejor es que no nos pille desprevenidos y sepamos de antemano a qué atenernos.

Por último, mencionar que como profesores, todo esto puede servirnos como guía de trabajo para nosotros mismos y nuestros proyectos, pero también nos puede servir como inicio para modificar nuestras unidades didácticas y programaciones, con el principal objetivo de formar y entregar toda la información a los alumnos para que ellos puedan elegir y obrar en consecuencia a la hora de enfrentarse a sus propios retos y proyectos.

10. BIBLIOGRAFÍA:

1. LA COALICIÓN DE CREADORES E INDUSTRIAS DE CONTENIDOS. [sitio web]. 2015. Madrid, España. *Observatorio 2014: Más piratas que legales*. [Consulta: 15 mayo 2015]. Disponible en: <http://lacoalicion.es/2015/03/10/mas-piratas-que-legales/>
2. ANTENA 3. [sitio web]. 2015. España. *Se estrena: Los productores de 'Godzilla' denuncian a Nacho Vigalondo por plagio*. [Consulta: 4 junio 2015]. Disponible en: http://www.antena3.com/se-estrena/noticias/actualidad/productores-godzilla-denuncian-nacho-vigalondo-plagio_2015052000135.html
3. EL CONFIDENCIAL. [sitio web]. 2013. España. *Cultura: Arturo Pérez Reverte paga los 200.000 euros de su condena por plagio*. [Consulta: 4 junio 2015]. Disponible en: http://www.elconfidencial.com/cultura/2013-07-15/arturo-perez-reverte-paga-los-200-000-euros-de-su-condena-por-plagio_735764/
4. DE LORENZO, M. 2012. España. *Música: Los 20 plagios musicales más sangrantes del siglo XX*. En: JOTDOWN. [sitio web]. [Consulta: 4 junio 2015]. Disponible en: <http://www.jotdown.es/2012/11/los-20-plagios-musicales-mas-sangrantes-del-siglo-xx/>
5. ESTANDARTE. [sitio web]. 2014. España. *Noticias: Plagios literarios: los casos más famosos*. [Consulta: 4 junio 2015]. Disponible en: http://www.estandarte.com/noticias/varios/los-plagios-literarios-mas-famosos_1076.html
6. MORALES POLANCO, A. 2014. España. *Estilo: ¿Inspiración o plagio?* En: El País. [sitio web]. [Consulta: 4 junio 2015]. Disponible en: http://elpais.com/elpais/2014/10/08/estilo/1412780874_528610.html

7. BUBOK. [blog]. 2008. Madrid, España. *Edición independiente y auto publicación: 11 Estrategias para publicar y promocionar nuestra obra usando internet*. [Consulta: 4 junio 2015]. Disponible en: <http://www.bubok.es/blog/2008/03/16/11-estrategias-para-publicar-y-promocionar-nuestra-obra-usando-internet/>
8. YOUTUBE. [sitio web]. 2015. California, EEUU. *Prensa, estadísticas*. [Consulta: 5 junio 2015]. Disponible en: <https://www.youtube.com/yt/press/es/statistics.html>
9. VIMEO. [sitio web]. 2015. *Acerca de Vimeo*. [Consulta: 5 junio 2015]. Disponible en: <https://vimeo.com/about>
10. DAILYMOTION. [sitio web]. 2015. Paris. *Sobre nosotros*. [Consulta: 1 junio 2015]. Disponible en: <http://www.dailymotion.com/es/about>
11. METACAFE. [sitio web]. 2015. San Francisco, EEUU. *Company Buzz, About us*. [Consulta: 1 junio 2015]. Disponible en: <http://www.metacafe.com/aboutUs/>
12. GOEAR. [sitio web]. 2015. Amsterdam, The Netherlands. [Consulta: 2 junio 2015]. Disponible en: www.goeear.com/
13. PICCOLOMINI, P.F. 2014. Madrid, España. Spotify: cómo funciona. En: *Artículos Softonic*. [sitio web]. [Consulta: 2 junio 2015]. Disponible en: <http://articulos.softonic.com/spotify-como-funciona>
14. START MY SONG. [Wordpress]. 2009. *Press & News for Start My Song*. [Consulta: 2 junio 2015]. Disponible en: <https://startmysongnews.wordpress.com>
15. SONGPULL. [blog]. 2008. [Consulta: 5 junio 2015]. Disponible en: <http://www.blog.songpull.com>

16. FLIKR. [sitio web]. 2015. Vancouver, Canadá. [Consulta: 3 junio 2015].
Disponible en: <https://www.flickr.com>
17. INSTAGRAM. [sitio web]. 2015. San Francisco. [Consulta: 3 junio 2015].
Disponible en: <https://instagram.com/>
18. 500PX. [sitio web]. 2015. Toronto, Canadá. [Consulta: 3 junio 2015].
Disponible en: <https://500px.com/?lang=es>
19. FOTOLOG. [sitio web]. 2015. Nueva York, EEUU. *Acerca de Fotolog*.
[Consulta: 29 mayo 2015]. Disponible en: <http://www.fotolog.com/about/>
20. LULU.COM [sitio web]. 2015. Carolina del Norte, EEUU. *Nuestra historia*.
[Consulta: 29 mayo 2015]. Disponible en: <http://www.lulu.com/about/our-story>
21. BUBOK. [sitio web]. 2015. Madrid, España. *Ayuda de Bubok: ¿Qué es Bubok?*
[Consulta: 30 mayo 2015]. Disponible en: <http://www.bubok.es/ayuda/Que-es-Bubok>
22. NOGUERA, J. 2014. Barcelona, España. *Publicar un libro en Amazon: La guía definitiva*. [sitio web]. [Consulta: 30 mayo 2015]. Disponible en: <http://josenoguera.es/publicar-en-amazon/>
23. IBOOKS. [sitio web]. 2015. California, EEUU. *Acerca de iBooks*. [Consulta: 30 mayo 2015]. Disponible en: <https://support.apple.com/es-es/HT201478>
24. MINISTERIO DE EDUCACIÓN CULTURA Y DEPORTE. [sitio web]. 2015. Madrid: MECD. *Registro de la propiedad intelectual*. [Consulta: 20 mayo 2015].
Disponible en: <http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/propiedadintelectual/registro-de-la-propiedad-intelectual.html>
25. FUNDACION COPYLEFT. *FAQ Copyleft*. [sitio web]. 2015. España. [Consulta: 20 mayo 2015]. Disponible en: <http://fundacioncopyleft.org/es/14/faq-copyleft>

26. BUBOK. [sitio web]. 2015. Madrid, España. *Ayuda de Bubok: ¿ES OBLIGATORIO EL REGISTRO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL?* [Consulta: 21 mayo]. Disponible en: <http://www.bubok.es/ayuda/-Es-obligatorio-el-registro-de-la-Propiedad-Intelectual>

27. ATAMIAN, I. 2014. *GUÍA DETALLADA: ¿CÓMO PROTEGER TUS FOTOS EN INTERNET? DERECHOS, LICENCIAS Y CONTRATOS*. En: Blog del Fotógrafo. [blog]. [Consulta: 21 mayo 2015]. Disponible en: <http://www.blogdelfotografo.com/proteger-fotos-internet-derechos-licencias-contratos/>

28. CREATIVE COMMONS ESPAÑA. [blog]. 2015. Barcelona, España. *LICENCIAS: Usar una licencia Creative Commons es muy fácil*. [Consulta: 24 mayo 2015]. Disponible en: <http://es.creativecommons.org/blog/licencias/>

29. SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES. [sitio web]. 2015. Madrid: SGAE. *FAQ's*. [Consulta: 24 mayo 2015]. Disponible en: <http://www.sgae.es/sgae-responde/faqs/>

30. PENA, M. 2010. Zaragoza, España. *SAFE CREATIVE: Qué hacer en caso de plagio u otro uso ilícito de nuestro contenido*. [blog]. [Consulta: 10 junio 2015]. Disponible en: <http://es.safecreative.net/2010/06/08/que-hacer-en-caso-de-plagio-u-otro-uso-ilicito-de-nuestro-contenido/>

31. POMPILO. [blog]. 2011. España. *Enseñanza: Uso de materiales con derechos de autor en educación*. [Consulta: 8 junio 2015]. Disponible en: <http://blog.pompilos.org/archivo/uso-de-materiales-con-derechos-de-autor-en-educacion>

32. ESPAÑA. 2014. Ley 1/1996, de 12 de abril, de la Ley de Propiedad Intelectual [en línea], 22 de abril de 1996. [Consulta 8 junio 2015]. Versiones pdf, epub, con texto consolidado. Disponible en: <http://www.boe.es/buscar/pdf/1996/BOE-A-1996-8930-consolidado.pdf>